



الملخص

لندا لطيفة التّساء، 2013 : "فعالية استخدام وسائل إعلام ألعاب قفز الكلمة لترقية مهارة كلام تلاميذ الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية كلاكّة لمونجان".

كلمات البحث : طريقة التعليمية "وسائل ألعاب"، مهارة كلام

اختارت هذ الموضوع أساسا على الاقتراض الفهم بأن مهارة الكلام مهمّة جدا في التعليم اللغة العربية، لأن اللغة هي الكلام. وهذ البحث العلمي تبحث عن فعالية استخدام الطريقة قفز الكلمة لترقية قدرة التكلم التلاميذ في اللغة العربية. في هذ البحث العلمي استخدمت الباحثة طريقة اللعبة في الدّرس ليكون التعليم مفرحا في ذهن الطلاب.

أما القضايا في البحث يعني كيف كفاءة مهارة كلام اللغة العربية للتلاميذ و كيف استخدام وسائل إعلام ألعاب قفز الكلمة في ترقية مهارة وكذلك كيف فعالية مهارة كلام اللغة العربية للتلاميذ الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية كلاكّة لمونجان. والهدف في هذا البحث هو تحديد دلالة الفروق في مستوى كفاءة الطلاب في مهارة الكلام اللغة العربية قبل وبعد استخدام وسائل إعلام ألعاب قفز الكلمة لترقية مهارة كلام تلاميذ.

هذا البحث العلمي هو البحث الكمي و الطلاب الفصل السابع كالمجتمع ثم الطلاب في الفصل السابع-ب كالعينة البحث. أما طريقة التي استخدمت الباحثة لتجمع البيانات في هذا البحث هو طريقة الملاحظة و المقابلة و الاستبيانات و الوثائق و الإختبار

باستخدام الصيغة "نسبة" لتحديد مستوى تأثير طريقة التعليمية "وسائل إعلام ألعاب قفز الكلمة" (متغير X) ومستوى ترقية مهارة كلام اللغة العربية (متغير Y). في حين أن الرمز T-Test باستخدام SPSS تطبيقها لتحديد هل هناك تأثير استخدام الطريقة وسائل إعلام ألعاب قفز الكلمة لترقية مهارة كلام اللغة العربية. أظهر النتائج أن يوجد فعالية استخدام وسائل إعلام ألعاب قفز الكلمة لترقية مهارة كلام تلاميذ الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية كلاكه لمونجان. بوجود قيمة الإختبار t (T test) أكثر من قيمة t-table وهو $(9,237 < 2,021)$ ، بمعنى الفرضية الصفرية (Ho) مردودة و الفرضية البديلة (Ha) مقبولة.

ABSTRAK

Linda Lutfiyatun Nisa', 2013: "*Efektifitas Penerapan media permainan Loncat Kata untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab siswa kelas VII di MTSN Glagah Lamongan*".

Kata Kunci : Model Pembelajaran "Media Permainan Loncat Kata", kemampuan berbicara bahasa arab.

Terpilihnya judul tersebut didasarkan atas asumsi bahwa kemampuan berbicara bahasa arab sangat penting dalam pembelajaran bahasa arab, karena bahasa itu adalah berbicara, dan dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana efektivitas penerapan media loncat kata untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara berbahasa arab, adapun dalam penerapan penelitian ini peneliti menggunakan media permainan dalam pembelajaran, agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa.

Permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini adalah bagaimana kemampuan berbicara bahasa arab siswa kelas VII di MTSN Glagah Lamongan, bagaimana penerapan model pembelajaran media permainan "Loncat Kata", serta bagaimana efektivitas penerapan media permainan "Loncat Kata" untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab siswa kelas VII di MTSN Glagah Lamongan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi perbedaan tingkat kemampuan berbicara bahasa arab siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media permainan "Loncat Kata" di kelas VII-B di MTSN Glagah Lamongan.

Penelitian ini bersifat kuantitatif, dan siswa kelas 1 sebagai populasi, sedangkan siswa kelas VII-B sebagai subjek penelitian. metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Dokumentasi, Angket dan tes dengan menggunakan analisis rumus "prosentasi" untuk mengetahui tingkat pengaruh dari media permainan "Loncat Kata" (Variabel X) dan tingkat kemampuan berbicara bahasa Arab siswa (variabel Y). Sedangkan rumus T-Test dengan menggunakan SPSS diterapkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan media permainan "loncat kata" terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Arab.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya efektivitas penerapan media permainan "Loncat Kata" untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa arab siswa kelas VII di MTSN Dlagah Lamongan. Hal ini dapat dilihat dari nilai Uji T lebih besar daripada nilai T-tabel ($2,042 > 9,237$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.



كلمة الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين الذي فضل بني آدمى بالعلم والعمل والصلاة والسلام

على سيدنا وسيد المرسلين محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين. أما بعد:

وكانت الباحثة تستطيع أن تعبر لسانها على النعم بشدة الفرح والسعادة في إتمام

هذا البحث العلمي تحت الموضوع " فعالية استخدام وسائل إعلام ألعاب "قفز

الكلمة" لترقية مهارة كلام تلاميذ الفصل السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية

كلاكة لمونجان".

فقدّمت جزيل الشكر الخالص والتقدير العميق إلى :

1. فضيلة البروفيسور الحاج علي مضافير الماجستير عميد كلية التربية بجامعة سونن

أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا.

2. فضيلة الأستاذ الكريم الدكتور اندوس علي وافي الماجستير كرئيس شعبة تعليم اللغة

العربية.



3. فضيلة الأستاذ الكريم الدكتور جنيدي الماجستير الذي قام بإشراف هذا البحث العلمي بالإخلاص والجهد إلى تمام هذا البحث العلمي.
4. جميع الأساتيد الكرماء بجامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابايا أخصها في قسم تعليم اللغة العربية الذين يعلموني منذ بداية إلى نهاية دراستي.
5. فضيلة الأستاذ عبد الرزاق الماجستير كرئيس المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية كلاكه لمونجان.
6. فضيلة الأستاذ الحاج سلامت الماجستير مدرّس اللغة العربية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية كلاكه لمونجان.
7. جميع الأصدقاء الذين قد ساعدوا الباحثة مادام تكتب هذا البحث العلمي، جزاكم الله أحسن الجزاء، ونسأل الله أن يجعل هذا البحث العلمي خالص لوجهه ونافعاً لمن قارئه وكتابه، ونرجو منه العفو إذا وجد فيه الخطاء فحسبنا الله ونعم الوكيل ولا حول ولا قوة إلا بالله العزيز الرحيم.

الباحثة



لندا لطفية التّساء

D02209055